23

PART III



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE DICTIONARY

NOT FOR SALE

SECRET FILE

III ジョジョの奇妙な冒険大辞典 23

ジョジョの魅力を余すところなく収録

ビジュアル満載！
引けば引くほど酔いしれる
興奮の第3部語録最新刊!!

※この書籍は完璧にフィクションです。

ジョジョの奇妙な冒険

CAPCOM

加富根の友社

能書きは戦闘（プレイ）のアトにしろ。

面白いかどうか、なんて聞いちゃいねぇ。
そんなのは後でいくらでも決められる。

心にズシッと響くのか。
波紋にピッタシはまるのか。
最初に感じるスピリッツてのを信じな。

最初から他人をアテにしてるヤツは放っとけ。
どうせそれなりのモンしか見えてねぇンだ。
そうだろ?

「ジョジョの奇妙な冒険」

俺が思うに、コイツは相当のクセ者だ。
当分退屈はなさそうだと踏んだがな。
おっと、俺の言葉を鵜呑みにするんじゃねぇぞ。
どうだい…あんたの魂、試してみなよ！



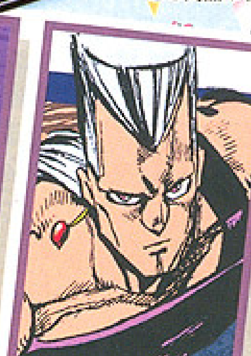
ジョジョの奇妙な冒険

この商品はすべてフィクションです。

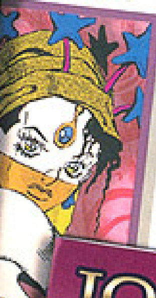
JOJO'S
BIZARRE ADVENTURE















JOJO'S
BIZARRE ADVENTURE
1 JOTARO / STAR PLATINUM
2 KAKYOIN / HIEROPHANT

1 JOTARO / STAR PLATINUM 2 KAKYOIN / HIEROPHANT GREEN 3 AVDOL / MAGICIAN'S RED
4 POLNAREFF / SILVER CHARIOT 5 JOSEPH / HERMIT PURPLE 6 IGGI / THE FOOL
7 MIDLER / HIGH PRIESTESS 8 ALESSY / SETHAN 9 CHACA / ANUBIS 10 DIO / THE WORLD





JOJO'S
BIZARRE ADVENTURE

★ジョジョの奇妙なキャラ設定原画大公開!!★

●敵キャラ・アレッシー&子供

承太郎・子供。

花京院・子供。

ポルナレフ・子供。

チャリオッツ・子供。

アヴドゥル・子供。

ンドゥール・子供。

デーボ・子供。しばらくほっとくと色々と動いてくれる子供たちです。

デーボ・子供。子供になってもデーボはデーボ。

アレッシー勝利ポーズ。勝利ポーズを考えていた時に、荒木先生のポスターが上がってきてこうなりました。(ポスター見たら分かります)

アレッシー・子供。髪の毛ジャマだったのでつかんでいます。

チャカ・子供。

ミドラー・子供。少し腕がゆれます。

DIO子供やられ2 ヌケサク。DIOの身代わりで登場予定。「えっ!?…オレ?」

ヌケサクしゃがみ。

ワンチェン。こいつはどこに出てくるのでしょう。

ジョセフ子供やられ。

DIO子供やられの中攻撃です。殴り抜けるので2HITします。ちなみに大攻撃はパクチクで、投げは「ズギューン(接吻)」です。

●敵キャラ・ア

アヌビス神1。画面に出るか不安の演出です。マンガのチャカとは別のキャラですが、そんなものは知りません。

アヌビス神4(アメをくわえた子供)。子供挑発。この子はプレイヤーでした。

●敵キャラ・エンペラー&ハングドマン

初期J・ガイルです。ハングドマンを表現してみました。

J・ガイルのだんな。

一番作りたかったハングドマーンです。トレースとはいえないあやしげな腕がいい味出してます。ウソ。

アヴドゥル死んだフリ。(ホル・ホースに撃たれたアヴドル)

ハングドマン出現ポーズ。作りてぇー。鏡の中という処理を何とかすれば作れるんですがてん。本体ホルホースでスタンドがハングドマンで進行中でした。

ホル・ホース&「皇帝(エンペラー)」勝利ポーズ。

●敵キャラ・ジャスティス&ゾンビ

エンヤ婆のゾンビA・エンヤ婆の手となり、足となり承太郎と遊ぶはずだったゾンビ。

母親。「歩く」と「放す」しか行動しません。

デブゾンビ。おなかがかなりゆれます。

●敵キャラ・ジャッジメント&どろ人形

ジャッジメントのスタンドです。「君に幸あれ! Hail 2 U!」「かなえてやろう! お前の望むものを3ついえッ!!」

どろ人形。はだかです。

ジャッジメントのスタンド使い。本体のカメオです。土の中にもぐって隠れていますが「なんかもよおしてきたのぉー」

●その他の敵キャラ達

ダニエル・J・ダービー。

テレンス・T・ダービー。

ハイプリエステスのガードポーズ。

イエローテンパランス登場ー です。ハンサムです。

ミドラー。

オインゴ。挑発ではタバコの芸をお見せします。

夢の中のスタンド、デス13です。カマで攻撃します。「ラリホー」

デス13のスタンド使い。本体のあかんぼマニッシュボーイです。安全ピンでサソリとか刺します。「ほぉ〜ら、おいしいだろ〜」

●???なキャラ達

ローゼスさんは、中キックが強いです。

エシディシ。

カーズ。

「節制(ワイアード)」のペッグズラ。

ワムウ。

シュトロハイム。

スタンドムーくん

こんにちはー 本体の承太郎と…

スタンドのムーくんでーす

はよせんかい…

ければ!!

●ここに紹介するキャラクターたちの原画は、ジョジョのゲーム用に描かれたものです。今回は実際に使用されたものや、ボツになったものなど全部まとめて大公開しちゃいます。どのキャラクターがゲームに出ているかは自分の目で確かめてほしいッス。

ヌビス神

アヌビス神2(トコ居)

アヌビス神3-アヌビス神に取りつかれたポルナレフです。使い方は…おっと、これはまだヒミツでしたね。あぶない、あぶない。

ゴゴゴ

ドギャ ドギャ

うれしそうにスタンドを出すエンヤ婆。

赤ちゃん。小さいのでとってもめんどうでした。

●主人公キャラ達

ボツです。というか作りきれなかったです。多分すごい出来予定ラフ。

初期の花京院です。モノがおおいッス。

ポルナレフ。14巻の名のりを上げる時のポーズです。がんばってDIO演出見て下さい。いけてます。

アヴドゥルはもう1個長めのスタンド発動ポーズがありましたが途中で断念。(ペリコ)

ジョセフ・ジョースター。下段のパンチです。対イギー用で真下に攻撃する技です。「次にお前は○○○と言う!」

イギーです。オレンジをくわえているのと帽子をくわえているのです。演出用キャラ。

このポーズは原作からアレンジするのが一番大変だったパターンです。最初は通常技だったのに対空必殺技になってしまいました。(ペリコ)

承太郎の登場で作ろうと思っていたものです。留置所で座ってたやつですね。今回初めて主人公やったのですが、主人公って遊びにくくて本当に苦労しました。まあ、デーボ人形とかDIO(本体)で気晴らしできましたが…。やれやれ…。


●プレーヤーキャラ、敵キャラ、ストーリーモード用演出キャラなど、いろいろなキャラたちが登場しているので、単行本で発見してみてくれ。

イエローテンパランス登場2です。オババサンです。

タワーオブグレーと花京院に当て身された本体のジジイ。荒木先生命名、「グレー・フライじいさん」。(ペリコ)

にせテニール船長と暗青の月。おたくまったくシブイぜ。

鋼入りのダン。

ストレングス。普通の猿を装えば勝ったかもしれないのに。

ザ・サンの男。自分の中では最後までアレッシーとプレイヤーの座を争ってました。(ペリコ)

ペットショップです。シューティングのボスみたいな攻撃してくるハズ。イギーVS.ペットショップは対戦格闘じゃなくて、さながらロックマンか。

ペットショップに殺られた人です。

ドゴ ドゴ ドゴ

いきなりパンチ。ザ・ワールドの遠距離必殺技。プレイヤーより奥にいるのにデカいのは、原作がそんな感じだったからです。多分闘気のせいで大きく見えるんでしょう。

ボインゴ。オインゴにくっついて動くボインゴとホルホースにくっついて動くボインゴ。

ケニー・G。さすがにこの人は闘えないです。

ヴァニラ・アイス。

ホウィール・オブ・フォーチュン。本体の男。

ジョセフの腕にくっついたスタンド、エンプレスです。「やめてッ! それだけはッ! はっ!」

バステト女神のマライヤ。当初ミドラーと女性キャラのポストを争ってましたが、ミドラーのデザインが上がってきた時点で、封印されました。AC版ミドラーの性格付けには多少彼女の人格も入ってます。

水のスタンド「ゲブ神」です。上段に来ると思わせといて、下段に攻撃がくる技です。「溺れ死んでいるぜ!この砂漠のど真ん中で…」

ゲブ神のスタンド使い、本体ンドゥールです。大ボタン攻撃です。「4歩、5歩、ぬき足さし足で歩いているな…」

エボニーデビル。スタンド人形。

ドーン

おっと

う…


※これらの原画はフィクションです。実際にゲームに出ていないキャラもありますので御了承下さい。(笑)

奇妙な15日間、遥かなる旅路
～ロマンホラー 深紅の秘伝説を、その目で…!!～

やれやれだぜ！！

⑥

あのスピードワゴン財団との独占契約により実現した、ジョースター家の奇跡！？

輝く香港料理、歌い出すクルーザー、神々の山を越え、母なる海に心泣き、目指すは奇跡の都エジプト！！

カイロ市上院議員　ウィルソン・フィリップス氏 ▶

カイロへようこそ

カイロ

アスワン

アブダビ

カラチ

ラクダのハナの穴は砂が入らないよーにフタができるんだよん

ゴー

チャーイ

イメージ▲

インドのミルクティー 紅茶と砂糖とミルクを一緒にやかんでぐつぐつ煮る。甘～い。

⑤

④

これが！！ツアーの全貌だ！

リッチなホテルタイムを満喫！



⑩

いいホテルがあるかなァ いいトイレがついてるホテルよ！

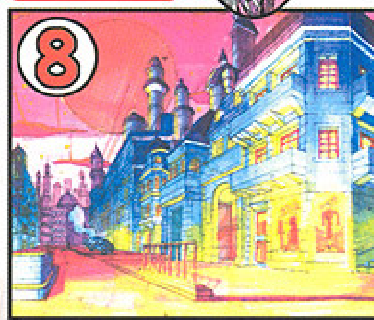


結構いいホテルだと自負しておるのでごじゃりますですよ



◀Cクラスホテルオーナーのエンヤ婆さん

ドギューン







奇妙な１５日間 遥かなる旅路ツアー	旅行代金　単位；円 ホテル Sクラス宿泊	ホテル Cクラス宿泊
ブラボー！おお、ブラボー!! 承太郎達と同じコースを全てまわります	2980.000	1980.000
オラオラオラ 行き先をチョイスして頂けます。	1980.000	980.000
やれやれだぜ こちらでまわる所を決めさせて頂きます	1000.000	500.000
一人部屋追加料金	27.000	1.000
バクシーシ コースを全てまわりますが、責任は負いかねます。		49.800

特別コース！詳細はCAPCOMツアー株式会社まで

旅の終わりに …SCRスタッフのつぶやき

①見るものを圧巻する極彩色の公園。タイガーバームを売って造ったということは、一体どれだけのタイガーバームが売れたのでしょうか？（ポルナレフとアヴドゥルが闘った有名な公園。公園と言うには余りにアレな色彩が施されており、ドット打つとき大変。みたいな。）

②世界をまたにかける安心の翼CAP航空のファーストクラスで長時間の空の旅も快適な姿勢でお過ごし頂けます。（灰の塔のステージです。クワガタ虫が飛ぶ予定だったのですが ….。こんな構造の飛行機は無いですがそこはゲーム上の都合ということで ….）

③砂漠に取り残された廃虚が目前に迫り、圧巻です。日ざしが強いのでサングラスと虫除けをご用意ください。（黄色のステージです。左手の人が吊られるはずの門が右の方に ….。３Ｍ離れてプレイしてください。）

④白い砂のビーチと透明な海が島を囲み、誰からも邪魔されることの無い究極のプライベート・アイランドはまさにとっておきの自由空間。（カメオとポルナレフ。二人は仲良し。いつの間にかカメオのかわりにミドラーが ….。「３つだ！願いごとを言え！！」「カメオ出して下さい」×３（死））

⑤人類が何千年も前に造った大建造物のスケールの大きさに、改めて感動を覚える瞬間です。（チャカとポルナレフが闘った。遺跡を壊したアヌビス神を心から憎いと思った。（遺跡マニア談）１ヶ月ぐらいで完成。）

⑥濃密な大自然に抱かれて心ふれあう …そこは黄金の砂漠。４WDで走り美しい風紋を刻んだ砂丘に御案内します。（ここの砂漠はヤバイです。できるだけキャラクターの方だけ見るようにして下さい。背景見ると呪われるかも ….）

⑦最大級のスケールを誇る夢の遊園地。赤ちゃんからじじいまで大はしゃぎすること間違い無しです！様々なアトラクションにきっとあなたも魅入られます。（ここの遊園地もヤバイです。ヤバイなーと思いながら見るとヤバくなります。お気を付け下さい。）

その一瞬(たび)……!

『世界(ザ・ワールド)』ッ!!!

ゴゴゴゴ

ファーストクラス

ドネル・ケバブ
◀イメージ
肉の塊を棒にさし、回転させながら焼いている。焼きたてをナイフでけずってパンにのせて食べる。

テイエンチー
イメージ ▶
カエルのまる焼き

日本
香港
ヤンゴン
バナラシ
シンガポール

オラオラ
オラオラ
オラオラ

これだから
いいんですよ
これが!
インド!!

レロレロ
レロレロ
レロレロ
レロレロ
レロレロ

ヤシの実果汁
▲イメージ
ナチュラル・ピュア
テイスト 100%

部を体験!!… 出来る!?
文化の違う国々。
様々な人々に出会える。

オプショナルツアーも充実!!

日程表

国	日程	訪問地と主な見どころ	宿泊地・食事
	1	午後;東京発 CAP航空で香港へ	機内泊
香港	2	午前;香港着 午後;本場の香港料理を御賞味ください。 タイガーバームガーデン観光	香港泊
	3 4	午前;帆船で香港出発。シンガポールへ向かいます。 途中オラウータン船長の大型船に乗継	
シンガポール	5	昼 ;シンガポール着 自由行動 OP>マーライオン公園観光 ケーブルカーでシンガポールの街並を満喫。 冷えたヤシの実果汁は甘むあ〜くて爽やか!!	シンガポール泊
	6	午前;マレーシア経由の列車でインドへ向かいます。	車内泊
インド	7	午前;バクシーシの街カルカッタ着 OP>人々に忘れ去られた廃虚の町並を見学します。 夕方;バスで聖地ベナレスへ向います。	ベナレス泊
パキスタン	8	午前;ご用意させて頂いたレンタカーでデリー経由で国境を目指します。ヒマラヤ山脈の美しい景観を堪能できます。砂糖きびジュースをどうぞ! 午後;パキスタン入国(霧が濃いので御注意ください) ホテルでゆっくりおやすみ下さい。	パキスタン泊
	9	午後;馬車に乗ってカラチへ向けて出発。 昼食はドネルケバブを御賞味下さい。 午後;船でペルシャ湾を渡りアラブ首長国連邦へ。	船内泊
アラブ	10	午後;ヤブリーン村へ向かってラクダの旅。 (日差しがきついです。50℃になることも) 午後;セスナ機でキャンプスポットへ御案内します。 OP>夢の遊園地であそびましょう!	テント泊
	11	午前;紅海に浮かぶ小島に御案内します。 ゆったりとリゾートをお楽しみ頂けます。 OP>綺麗な海をスキューバーダイビング! 午後;潜水艦で海底散歩をしながらエジプトへ。	艦内泊
エジプト	12	午前;エジプト入国。車で砂漠をドライブしながらナイル川へむかいます。 午後;神秘的な遺跡を見学します。 OP>ちょっと一息、散髪とひげそりのサービス!	ネクロポリス泊
	13	午前;自由行動 OP>カイロ市街ショッピング。 ホテルからの夜景が大変綺麗です。この旅最後の夜を満喫してください。	カイロ泊
	14	午前;自由行動 午後;カイロを出発、帰国の途に。	機内泊
	15	夕方;成田到着後、解散。	

⑧世界の一流ブランド品を安く購入できるばかりで無く、意外に品揃えが豊富な店も多くあります。日本では品薄な商品や新作が見つかります。(ニューヨークと併用で使うという予定だったので、余りカイロっぽくないです。ループする予定でした。)

⑨この街の風景が一変するのは夜。家々の明かりや商店のネオン、イルミネーションが、まさに光の海。塔の上からの夜景は最高です。(DIOとかきょりんが闘った。色々辛かった日々が思い出されるのでこれ以上はノーコメント。)

⑩極彩色の絨毯を敷きつめた部屋から望むシンガポールの街並はまるで、昨日みた幻覚のよう〜(ポルナレフとデーボが闘ったステージです。本当は画面左にもう少し長かったんですが、でてませんねぇ。部屋に飾ってある絵には元がありますが秘密です。)

⑪このホテルは小さいですが20年程前映画の撮影に使われ有名なミュージシャンが泊まったというようなエピソードが….じぇんじぇんありませんが結構いいホテルです。(ポルナレフとエンヤ婆が闘ったステージです。初めて作ったステージでゲーム画面にデビューできてとても嬉しい限りです。(エンヤ婆はでません。))



ケチャ ケチャ ケチャ

このカタログはフィクションです。

荒木飛呂彦先生 with ジョジョ制作スタッフ スペシャル対談会

★緊急対談★★今、隠された奇妙な真実がジョジョに明らかになる!?



11月某日(晴れ)

カプコン東京支店で「ジョジョの奇妙な冒険」の原作者、＜荒木飛呂彦先生＞(以後「荒木先生」)とカプコン最新格闘ゲーム「ジョジョの奇妙な冒険」制作スタッフとの熱い対談が繰り広げられた。

今回はなんと完成間近のアーケードゲーム「ジョジョの奇妙な冒険」を荒木先生に遊んでもらい、大いに語ろうという企画だ。

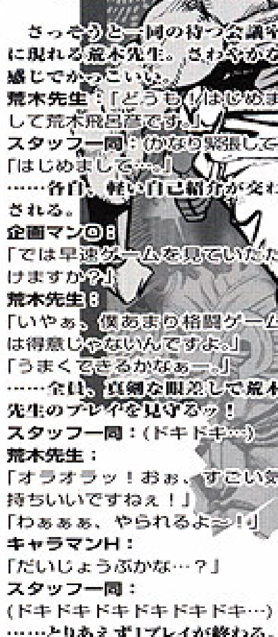
対談会用の会議室にゲームを用意して待つこと1時間。

「このゲームを気に入ってくれるだろうか？」「はたして、楽しんでもらえるだろうか？」などの様々な不安な気持ちが小心者の企画マンの心を何度となく駆けめぐる。(ちょっと大げさ？)

ゲームの完成を間近かに控え、もう2日も寝ていない。家には6日も帰っていない。全てはこの日のためといっても過言ではないのだ。この日の…(かなり大げさ?)

世界で一番にこのゲームを気に入って欲しい人に遊んでもらうために…。そして…！

[企画マンO著書＜「忘れられぬジョジョ日記」より抜粋]



さっそうと一同の待つ会議室に現れる荒木先生。さわやかな感じでかっこいい。

荒木先生：「どうも！はじめまして荒木飛呂彦です。」

スタッフ一同：(かなり緊張して…)

「はじめまして…。」

……各自、軽い自己紹介が交わされる。

企画マンO：

「では早速ゲームを見ていただけますか?」

荒木先生：

「いやぁ、僕あまり格闘ゲームは得意じゃないんですよ。」

「うまくできるかなぁー。」

……全員、真剣な眼差しで荒木先生のプレイを見守るッ！

スタッフ一同：(ドキドキ…)

荒木先生：

「オラオラッ！おぉ、すごい気持ちいいですねぇ！」

「わぁぁぁ、やられるよ～！」

キャラマンH：

「だいじょうぶかな…？」

スタッフ一同：

(ドキドキドキドキドキドキ…)

……とりあえず1プレイが終わる。

荒木先生：

「いやぁ、スゴイ楽しいですよッ！これは！」

「次はアレッシー使っていいですか?」

……すかさずポルナレフを子供にする。

荒木先生：

「あはははっ！面白いッ、すごいなぁ原作通りだぁ！」

「わぁ！To Be Continuedまで出てる！すごい凝ってますね!!」

企画マンO：

「ど、どうでしょうか？」

荒木先生：

「楽しいですよ、本当に！感動しますよコレは!!。」

「とにかく気持ちいいし、アレッシーなんか、すっごく面白い。」

「このキャラも使ってみよう！」

スタッフ一同：(ホッ)

荒木先生：

「殴った感触が伝わってくるんですよね。」

「やっぱりこのゲームは、承太郎のしかも＜オラオラ＞が一番重要だと思うんです。」

「そしてそれがムチャクチャ気持ちいい。」

企画マンO：

「(う、うれしい～！)一番気をつけたところですし、かなり時間をかけたところですね。」

荒木先生：

「格闘ゲームって言うことはやっぱり「ドカドカ殴ってスカッ！」っていうのが、一番大事なんだと思うんですよ。それがホントに良くできていますね。」

「音もすごくいいです。」

企画マンO：

「担当者に伝えておきます、喜ぶだろうなー。」

荒木先生：

「あと遊んでいてすごく感じるのは[あぁ、このゲームを作った人たちは、本当にジョジョを愛してくれているな。][本当に楽しんでこのゲームを作られたんだなぁ。]ということですね。」

企画マンO：

「やっぱり楽しんで作られたゲームかどうかというのは、ゲーム自体に出てしまいますね。」

荒木先生：

「ジョジョらしさがゲーム中の色々なところに込められてるのが、とてもうれしいです。」

G・プロデューサー：

「そこは彼らが一番こだわったところなんですよ。」

「もう制作者としてもジョジョファンとして、妥協はなかったですね。」

荒木先生：

「キャラクターにイギーがいるだけでもうれしいですね。思わず使いたくなっちゃう。」

G・プロデューサー：

「僕も企画書を見て[イギーも使えます！]って書いてあって単純に嬉しかった。」

「よし、作れって！」(笑)

荒木先生：

「可愛いし良く出来ていますね。やっぱり弱いんですか？」

企画マンO：

「いやー、馬鹿にできないんですよこれが！」

「イギーはギャップが楽しいキャラクターにしました。」

「本体のときとスタンドのときと。」

「いつもはか弱い小犬がスタンドを出すと…」

キャラマンF：

「恐ろしく強くなる！」

企画マンO：

「その変貌ぶりが面白いキャラクターにしました。」

「もちろん本体でも闘えるように作ってますよ。」

G・プロデューサー：

「敵の攻撃当たらないしね、小さいから。」

荒木先生：

「なるほどなぁ！考えられてますね。」

「やっぱりそういうギャップというものが非常に大事なんですよね、ゲームだけに限らないと思いますし。」

「意外性がないと面白くないですよね。」

キャラマンH：

「あと、苦労したのは敵キャラたちの攻撃方法のアイデアですね。」

キャラマンF：

「そうそう、原作で1～2回しか出てこない奴なんかネタがないんですよ。」

「ポルナレフやアブドゥルは、ネタに不自由しませんでしたが。」

荒木先生：

「なるほどそうかぁー。」

企画マンO：

「[コイツはこんな攻撃したらおかしいよね。]とかしょっちゅうミーティングして。」

「[でもゲームとして必要だ！][じゃあ、こうしよう！]みたいに。」

荒木先生：

「敵キャラはデーボとかも、スゴク個性が出ていてキャラクター選びとしても絶妙ですね。」

「やっぱりゲームにはこういう陰険な奴も必要ですね！」

キャラマンF：

「やっぱりキャラクター選びは悩みましたね。」

「原作が大好きなだけにあのキャラクターも出したい、このキャラクターも出したいってなっちゃう。」

キャラマンH：

「そうそう、気がついたら第3部のキャラ全員出そーみたいになっちゃってて。」

企画マンO：

「そりゃ無理だぁー」

荒木先生：

「でも、このセレクトはかなり絶妙ですよ。」

「承太郎たちはお約束として、敵側が。」

「うまく色々なタイプがそろっていますね。」



キャラマンH：

「先生に書き下ろしていただいた、ミドラーも紅一点としていますしね。」

荒木先生：

「そう、ミドラーがね、迷ったんですよ。」

[こんな風に]みたいな指定が特になかったんで、僕の方でいろいろ考えてデザインしました。」

企画マンO：

「どんな風にですか？」

荒木先生：

「やっぱりゲームのキャラクターなんて[遊びたい！]、[どんな奴だろう？]と遊ぶ人に思わせるキャラクターにしないと…と。」

スタッフ一同：「おおぉ！」

企画マンO：

「スゴイ！、いやぁそれは僕らも新しいキャラクターを作る上で、いつも一番神経を使うところなんですよ。」

キャラマンH：

「僕らとしては原作には顔が出ていなかったんで、みんなで[どんな顔なんだろう？]みたいな好奇心が強かったですね、そこは単純にファンとして。」

キャラマンF：

「イラストが届いてみんな[あぁ、こういう女の子だったんだ]って。」

荒木先生：

「じつは、ミドラーは原作では最初から顔は出すつもりはなくて…」

スタッフ一同：

「わぁ、やっぱり!!」(爆笑)

キャラマンH：

「やっぱり各キャラ毎に細かい設定は有るんですか？」

「同じ敵側のキャラでもディオにたいして[忠誠心で行動する][金で雇われてる]などの。」

荒木先生：

「あります。ディオに惚れていたとかね。」

キャラマンF：

「やっぱりそうですか。」

荒木先生：

「でも漫画中ではあえて[そういう部分を]描かないこともあります。」

「無理に入れるとかえって判りにくくなってしまうんですね。」

キャラマンH：

「今からでも[ゲームに]こんな風なアイデアも入れては？みたいな要望はありませんか？」

荒木先生：

「いえいえ、ここまで作り上げられているだけで、もう大満足ですよ！」

「ましてやこれ以上要望なんて…」(笑)。

キャラマンH：

「これから実は△△の計画があるんで、アイデアや要望を頂ければもうガンガン入れますよ！」

荒木先生：

「そうなんですか！すごいなぁ、いやぁ～どうしよう。」(笑)

キャラマンF：

「もう△△なんて全○○○ですから！」

荒木先生：

「へぇー、すごく楽しみですね！」

キャラマンH：

「ところで！コミックの[ジョジョ]の今後の展開なんですけど、ホントの所どうなるんですか？」

スタッフ一同：「オイオイ!!」

荒木先生：

「えーっとですね……」

キャラマンH：

「やっぱり○○が××で△△ったりするんですか？」

荒木先生：

「あっ、それ考えました！」(笑)

キャラマンH：

「××が△△の□□という風になるのでは??」

荒木先生：

「イヤイヤ！」(笑)

スタッフ一同：

「だめだ、もう完全に単なるジョジョファンになっちゃってるよ。」

キャラマンH：

「それとも□□の◇◇が……」

……こうして＜荒木比呂彦先生withファンの集い＞は永遠と続いていったのだった……。

出演

- ●荒木飛呂彦先生(ジョジョ原作者の天才漫画家)
- ●G・プロデューサー(カプコンの全ゲームの開発をしきるえらい人)
- ●キャラマンH(ジョジョに対するこだわり社内一!?敏腕キャラマン)
- ●キャラマンF(かっこいいキャラをきっちり仕上げるプロ中のプロ)
- ●企画マンO(ジョジョゲームを作り上げるために命を燃やす男)

●音に自信のある人はぜひメロディを奏でてほしい。
完全入手!!「承太郎のテーマ曲」









ひェ〜!!な写真











新人サウンドマンの ○○○○○○○○○
奇妙な効果音制作日誌 SOUND

効果音も担当した遠藤 正之です。このゲーム「ジョジョの奇妙な冒険」が入社して最初のお仕事になります。

ここで開発にあたっての奇妙な実体験もお話させていただきます。

入社してから数カ月が過ぎ去ったある日、30冊近くあるマンガ本が机の上に置かれ「この本を熟読してくれたまい」先輩のMOE．Tさんが言いました。「ジョジョの奇妙な冒険」ストーリーに引き込まれるまま読み終えました。「読み終わったかい？じゃエメラルドスプラッシュの効果音を作ってみそ」いきなり課題をだされ、とりあえず作った音を聴いてもらうと…「う～ん。もっと本物みたいな音にしてくれろ。う～んもっと緑っぽいかなぁ？」と、わけのわかんない事を要求されましたが「なんとか頑張ってみます」と答えると、「よし、今日から君は僕と一緒にジョジョの効果音担当に任命しる」それから僕の奇妙な日々がはじまったのでした。

ある日、「なるほど‥」「なるほど‥」とMOE．Tさんが独り言を言っていたので、「どうしたんですかっ？」て聞いてみると‥返事がない…どうしたのかと見てみるとヘッドホンである音を聴いていたのです。僕は耳を疑いました…きゃあああああああ。

それは「なるほど‥」って言ったあとに、「ザ・○ールド」と言う声が。さらに「秋の祭○スペシャル」とつぶやいていました。

次の惨事はすぐにやってきました。仕事のいっぱい溜まっていて忙しいある日。
「遠藤くん。君のスタンドはなにかね。みしてくれたまい」とMOE．Tさん‥
「ちなみに僕のスタンドはこれだーーーー!!食らえー!!」と、やらなければならない仕事の内容のメモを僕にさしだし「まかせたっ！」とひとこと、夜の闇に消えていきました。にげられた…

そして最後の悪夢がやって来たのです。
「遠藤くん！僕の手がスタンド攻撃にやられてしまった!!」とMOE．Tさん。またいつものアレだ。と思って軽くながしていると…「うきゃああああああ。」先輩の手は本当に全治一週間の怪我もしていたのです。「遠藤くん。マウスが押せないので押してくれたまい」
「うきゃああああああ。」
と言った感じでジョジョの効果音は作られています。

毎日が勉強の日々で業務が辛いときでもこんな感じで楽しく？仕事ができました。
このゲームが自分のデビュー作になりとても満足しています。

みなさんが本当に楽しんでプレーしていただければ幸いです。

では、また会いする日まで。





強行偵察編

ロケ地大阪

遠征するときはコレを目印にしろ!

関西人ならみんな知ってるアノ場所でそれは行われていた!

タバコの焼け跡でコマンドが見えないとか、ナゼか音が大きくならないとか数々の困難を乗り越えロケテスト開始！　瞬間、シャトーEXに緊張がはしる！

ロケテスト潜入レポート

ゴゴゴゴゴゴゴ

C社がJのゲームをつくっているらしい!

あの格闘ゲームで有名な関西のC社がJの格ゲーをつくっているらしい…そんな噂がネット上に流れて3ヶ月。それは遂に我々の前に姿を現した！

ジョジョチームを追え！

写真撮影は禁止です。

ロケ用POPだ! 蛍光色が人目を引くが実は人垣に阻まれてあんまし見えないのがちょっと悲しい。

裏側はガムテめった張り。ほとんどヤケクソな気がするが今まで何回かはがれてプレイヤーを直撃したことがあるらしい。

ロケ開始当時くばっていた**遊び方のコピー**。一カ所間違いがあるがあえていわないのが大人ってモンだ。

アンケート用紙だ！みんなの声は届いているぞ！

ロケ結果を検討している社員らしき人たち

みたなッ！

ドオオ

いかん！ばれた！

音声は変えてあります

人目を避けるようにして連絡を取る社員らしき人。状況は切迫しているようだ。

せっかくだから開発室にも侵入だ！

ドラマ　人生交差点

再現映像

アンケート結果にショックを受けるサブ企画マン

ドギューー

仕事をするふりをしているメイン企画マン。（ロケ現場の人は企画マンだった）誰がどう見てもヤラセくさい。特に手首。

それはオレが悪いんですか？オレのせいなんですか？

たそがれているサブ企画マン。また、つらいことがあったらしい。

ズズーッ

2つ？

そのころメイン企画マンはジャンプを読みながら焼きビーフンを食べていた。

REC

赤…んぼ…

そのころプロデューサーは床にダンボールをひいて寝ていた。

ぼくらは夢をつくる仕事をしているんです!

とかいってくれ！たのむから！

荒木先生からいただいたサイン色紙(コピー)。ポスターの原画(コピー)もある。コレを励みにスタッフはがんばっているようだ。それにしても…ナランチャアーーッ!!

消費された魔法のクスリ。がんばれ、ゲーム戦士達！夜明けはもうすぐのハズだ！たぶん。

今回のコラボレーションはボクにとってとてもスリリングでアグレッシヴなイクスペリメントだったね。ともすればプレッシャーともなりうる可能性も多分に含んだリアルタイムで返ってくる極めてスピリチュアルでホットなオーディエンスの反応を感じながらの作業は、まるでライブのようでありボク自身抜き身の刃のようにとぎ

いい気になっているようだ。

来るべき開発者インタビューに備えての練習らしい。

街の声シリーズ第2弾

カイロにとどけ街の声！

●イギーかわいー(OL)　●ゴウキはやめてください(プー)　●移植の時のOPアニメはオレにやらせてくれ!(アニメーター)　●花京院様♥　●ジョセフの大パンチ強すぎ　●使ったのが、ミドラーちゃんだけですが、彼女はイケてます。　●チャカのぶさいくな構えがよかった。　●ジョセフは弱すぎる方がいい。(全員学生)

イギー

絵と文 アンケート等より

完成！

イメージ映像

ドジャーーーッ

友情のツレションだ！

雨？

え、何？バグった？

うそだろ？

逃げろ！

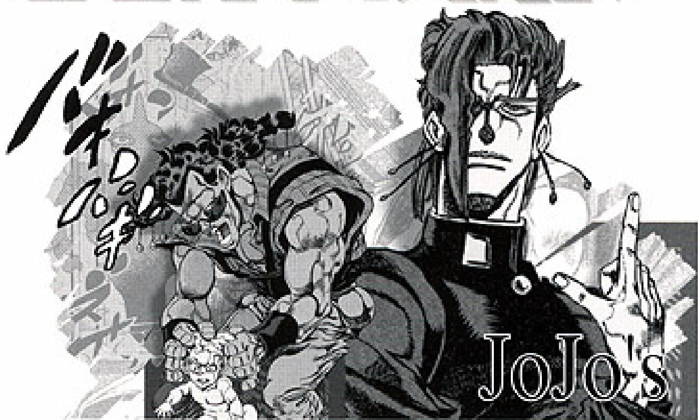
社内連絡　ヘリポートは立入禁止です。

カプコンには非常脱出用にカヌーがある。

※でも一部をのぞいてだいたいノンフィクションですよ。

CAPCOM STAFF MESSAGES

今だから言える!? ここだけのお話。



「ジョジョの奇妙な冒険」の開発スタッフ達に"今だから言える"ここだけの秘密の話を直撃インタビューで聞いちゃいました。はて?さて?何が飛び出すやら…!?

Q1	「ジョジョの奇妙な冒険」のゲーム制作にあたり、あなたが担当した仕事は何ですか?
Q2	今だから話せる失敗談、開発中のエピソードなどを教えて下さい。
Q3	「こんなスタンドがいたらなぁ。」あなたがほしいスタンドはどんなスタンド?
Q4	プレイヤーの人達に何かメッセージをお願いします。



UKABIN

A1 各キャラクターイラスト。(元絵を使用してのデザイン)タイトルロゴ、本誌の表紙。
A2 どのポーズを使う?かっこいいポーズはどれや?どれや…あっ!と気がつくと読んでいることが。(笑)
A3 やはり何でも言うコト聞いてくれる、都合のいいヤツでしょうか。
A4 指からケムリが出るほどに、そしてあなたの背後にスタンドの幻影を見るまで?やり込んで下さい。



OBATA

A1 ゲーム企画。技のアイデアなどは特に苦労しましたねぇ〜。あと全キャラの調整をするのはたいへん!
A2 技名はほとんど「いきおい」で決めてしまいました!
A3 空を飛べるスタンド。それで充分ですね!単純かな?
A4 スタンドの性能には多くの秘密、可能性を入れてます。じっくり楽しんでかわいがってください!



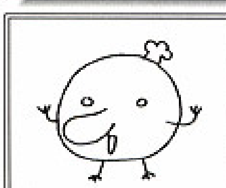
きも

A1 ステージの背景と火と水と刀と女と顔の黒い人のプログラム。
A2 大阪のロケテストで何度も乱入して、その度ズタボロにされた事。
A3 朝、起こしてくれるスタンド。
A4 どのキャラもそれぞれ味が全然違っていて、おもしろいのでみんなで遊んで下さい。



師匠と弟子

A1 飛行機、田舎町、カイロ市街。(師匠)
保健室、赤ホテル、ヴァニラの部屋♥デモいっぱい。(弟子)
A2 井○洋介名人も波紋使いなんだよね。(師匠)
今でも話せない事ばかり。(弟子)
A3 くつ屋の小人で決まりでしょう。(師匠)
夏は涼しく、冬は暖めてくれるヤツ。(弟子)
A4 あの会社じゃないよ。カプコンが作ったのさ。(師匠)
皆さまの期待にそえますように。(弟子)



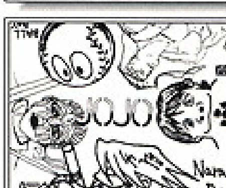
DA-UTHI

A1 シークレットファイルの3ページ目のレイアウト。
A2 何度挑戦しても、ンドゥールには勝てませんでした。
A3 会社までワープで送ってくれるスタンド。
A4 ぜひ遊んでね。



中塚&森崎

A1 ㊥:ステージ6つとデモ関係。
㊨:ステージ2つとか死人とか。
A2 ㊥:修羅場中、切れてあばれた。
㊨:夜になるとこわれてた。
A3 ㊥:キラークイーン。自分以外全員死亡。
A4 ㊨:パールジャム。おいしくて肩こりもとれるから。
㊥:今まで入れたコインの数を忘れるくらいプレイしてね。
㊨:ゲーム、やってくれッッ!!!!!



BALL BOY(代表にて)

A1 ジョセフ、水使い、死神13番、デビル(少々)、ミドラー(少々)、ヴァニラ(少々)、影の吸血鬼(少々)他。
A2 某水使いキャラは、最初プレーヤーキャラだったので、通常技や必殺技が作られてありました。
A3 有名猫形ロボットのひみつ道具、ど○で○ドアのような能力を持つスタンドがあったらいいですね。
A4 「次にお前は○○と言う」と挑発されたときは、自分もスタートボタンを押して挑発し返してあげて下さい。



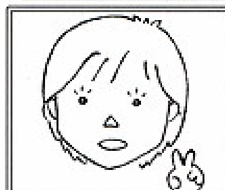
ペリコ(代表?)

A1 魔術師両方、セト神両方、世界のスタンド。
その他なんかやった気が…。
A2 UP後、イタリアへ自由旅行。サルディニア島以外のJoJoにゆかりの地を訪れて、大満足。
A3 時間旅行のスタンド。テノチティトランやアノマロカリスを見たい。名前は「インカンテーション」。
A4 挑発しまくりファイトで、精神的ダメージ優先で闘うのがJoJo的かと思われますが。



MOE・T & ENDŌ

A1 効果音。ボイスの編集。
その他音関係のおしごと。
A2 企画のおばーん!
JoJoのコミックスを返してくれたまい。
A3 時間を止めてみんなが考えてるような事をするのさっ♥。
A4 みなさん、それぞれ声や効果音を原作からイメージされていたと思いますが、いかがでしょうか?



Yuko T.

A1 BGM。
A2 本体とスタンドのイメージが異なるキャラクターを、どうやって表現したらいいのか悩みました。
A3 第4章に出てくるお料理のスタンド。
わたしの頑固な肩こりを直してほしい…。
A4 ジョジョの世界を堪能していただけたら幸いです。



よーじ

A1 CP-SYSTEMⅢの基本システム全般。あと花京院とイギーのプログラム。
A2 ロケテストでDIO様の選択ワクを出してしまったのは私です。
A3 トレーディングカードの袋の中身を透視してくれるスタンド。
A4 花京院は色々苦労したかいあって、おもしろ技がそろってますので、ぜひ使ってやって下さい。



YO CC FUKUDA

A1 COMルーチン全般とゲームまわりの企画をいくつか。
A2 賭けで負けてロケテスト前に3日間断食した。
一瞬やせたがすぐ戻った。
A3 寝なくても疲れないスタンド。
食べても太らないスタンド。
A4 COM戦で腕を磨いた後は、対戦で己を磨け!











編集後記

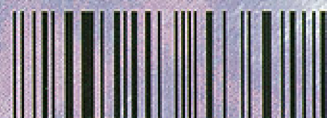


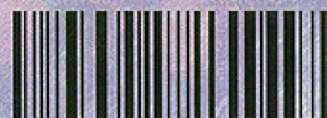
こんにちは。SAKIだよーん。
今回のシークレットファイルはどうだった?
SAKIはねぇ…。回を追うごとに情報量が増えていくので、編集担当としては、今回もかなりドキドキもの。
①なんだ、この情報の量はー。
②どうやってレイアウトしよー。
③みんなは何が知りたいのー。
④いっぱい載せたいよう!!
「でも、ページは12ページしかない。」
「全部載る分けないよーだっ!!」
壊れかけ寸前のSAKIでした。
このシークレットファイルが出るころはすっかり冬。
SAKIは寒いのが苦手なのだ。
おこたに入ってみかん食べたい。

編集スタッフ: AKI・SAKI・YUKI
SPECIAL THANKS: JOJO開発チーム、カプコンデザインチーム、OYAMA、サクラ、マンボ大西、MUCCHI、CAPCOM ALL STAFFS.

ISBN0-2323-?👁♡-2

加富根の友社





※この書籍は完璧にフィクションです。

JOJO's BIZARRE ADVENTURE DICTIONARY 23

ジョジョの奇妙な冒険大辞典

全8巻完結

第1部 ①〜⑧巻

第2部 ⑨〜⑯巻

第3部 ⑰〜㉓巻

続々刊行予定!!

第3部最終第24巻
鋭意編集中乞うご期待!!

SECRET FILE

●お問合わせ：
株式会社カプコン シークレットファイル係
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3649 FAX.(06) 920-5136
●営業時間：平日 AM 9:00 〜 PM 17:30 (土・日・祝日休み)

ISBN0-2323-?👁♡-2